JALECO

株式会社ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表)　●大阪 〒541 大阪市中央区高麗橋4-8-5横堀クリスビル1階 ☎06(203)0081(代表)
●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)
ジャレコテレホンサービス－東京03(708)4871・大阪06(203)0270

©1989 JALECO LTD.

JALECO

取扱説明書

じゃじゃ丸™ 忍法帳

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「じゃじゃ丸忍法帳」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。
「じゃじゃ丸忍法帳」を楽しくプレイしていただく為にご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

万一、間違ったパスワード(おいのり)が入力され、ゲームが進行してしまった場合、途中で支障をきたす事があります。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

使用上の注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

じゃじゃ丸™ 忍法帳

も く じ

序章……2
操作方法……4
画面の説明……5
第一章「盗まれた忍の書」ストーリー……8
第二章「江戸城の大妖怪」ストーリー……10
第三章「怪/竜神山の主」ストーリー……12
武器と防具の紹介……14
アイテムの紹介……16
忍術について……18
敵キャラクターの紹介……20

序章

大悪人“なまず太夫”から、さくら姫を救い出したじゃじゃ丸は、

その後、修業の旅に出ていた。

そしてある日、久しぶりにさくら姫の城をおとずれたじゃじゃ丸は、

殿さまから重大な事を頼まれた。

「じゃじゃ丸よ／人々の噂によると、何かこの国によからぬ事が起きようとしているらしい。どうかそれが本当の事か確めてきてはくれぬか？」

じゃじゃ丸は元気に答えた。

「へへっそんな事、朝飯前さ／ まかしておきな／」

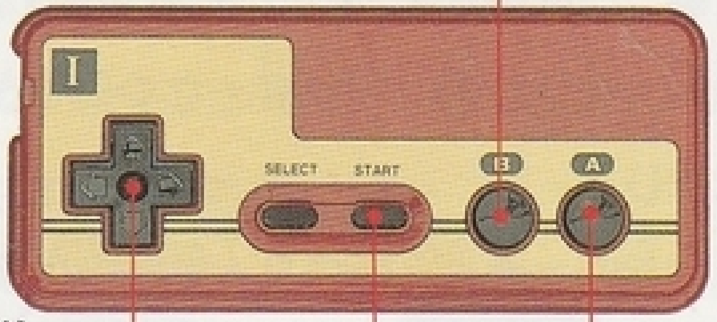
「うむっその言葉、信じたぞ。わが娘、さくらもきっとお前の役にたってくれるはずじゃ」

こうして、じゃじゃ丸、さくら姫の２人は国中の事件を解決する為、

旅立っていった。

操作方法

●コントローラーの説明



前の選択画面に戻る
「いいえ」の入力

プレイヤーの移動
コマンド選択

移動時にステータス画面に入る

ウインドウを開く
コマンドを決定する
文字表示を送る

●スタート方法

①タイトル表示中にSELECTで、「はじめ」（始めからゲームをする）か「つづき」（途中から再開する）を選んでSTARTで決定して下さい。

②次に文字表示のスピードを同様に決定します。

③「はじめ」の人は遊びたい章を選んでSTART、「つづき」の人は「おいのり（P.7参照）」を入力して下さい。

画面の説明

●通常画面について

体力及び術の数値、現在の位(レベル)を表示

はなす	近くの人と話をする時に使う
にんじゅつ	忍術を使う時に選ぶ
どうぐ	アイテムの使用及び装備をする時などに使う（武器や防具は装備をしないと効果がない）
しらべる	近くの様子を調べる時に使う

●戦闘画面について

メッセージの表示

たたかう	敵を攻撃する時に選ぶ
にんじゅつ	忍術を使う時に選ぶ
どうぐ	アイテムを使用する時に使う
にげる	敵から逃げる時に使う
まもる	守りに徹するコマンド
あい	さくら姫だけが使えるコマンドで、何が起こるかわからない

●ステータス画面について

体力MAX	体力の最大値
体　　力	現在の体力値(0になると死ぬ)
術ＭＡＸ	術の最大値
術	現在の術の値(術を使うとへる)
ち か ら	攻撃力に影響する
すばやさ	攻撃をかける順番に影響する
ぼうぎょ	防御力に影響する
みのかるさ	値が高い程、攻撃をよけやすい
わ　　ざ	術の成否及び術の回避に影響
小　　判	持っている小判の数
たましい	ためると位が上がりパワーUP

シナリオは3つあるぞ!!

この忍法帳は、全3章構成。しかも、どの章からでもゲームを始めることができるんだ。そして、3章ともクリアすると……。

いつもお世話様です

ゲームを途中で中断したい時、敵にやられて全滅した時、どちらかを生き返らせたい時はいたこばあさんに会おう。おいのり（パスワード）が聞けるぞ。正確にメモをしよう。

おいのりはあせらず正しくね!!

タイトル画面で、「つづき」を選ぶとこの画面になるぞ。いたこばあさんから聞いたおいのりを、あわてず入力しよう。"おいのりがちがうぞよ" なぁんて言われない様にね。

あっ? なんだこの人は!!

ある程度位が上がると、おしゃか様が忍術をさずけてくれる。使う忍術によって、消費する術の量が違うので注意しよう。

第一章「盗まれた忍の書」

日本中で巻き起こる、数々の大事件…

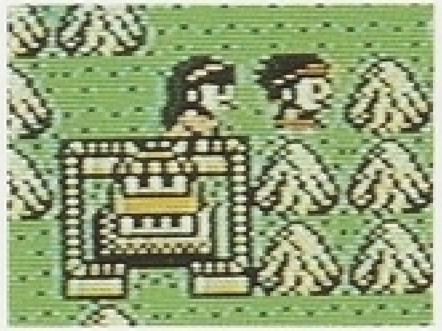
その謎を追うじゃじゃ丸の元に、生まれ故郷“忍の里”から大事件の知らせが届いた。先祖代々、妖怪退治の秘術を伝える“忍の書”が盗まれたと言うのだ。怪事件の影でうごめく妖怪軍団と戦うために必要な巻物が何者かの手に落ちてしまった。「まさか、忍の里までもが…」不安を胸にじゃじゃ丸は“忍の里”へと向かった。

じゃじゃ丸の不安は的中した。犯人はやはり、悪の妖怪軍団であった。「もはやこれまでか…」戦う術を失ったじゃじゃ丸は、すべての術を心得、史上最強と言われる伝説の忍者”“はっぽうさい”の噂を知る。「“はっぽうさい”に会えば、なんとかなるかもしれない。」最後の望みをたくし、“忍の里”を後にするのだった。

ストーリー

草原を行くじゃじゃ丸の前にさえ妖怪共が現われる。「こんな所にまで妖怪の手が伸びているとは…」国中が妖怪に支配される日は刻々と近づいている。いそげじゃじゃ丸！おまえだけがたよりなのだ!!

先祖の霊を守る民が暮らす“はかもりの町”ここでじゃじゃ丸は“はっぽうさい”の消息を知る。同時にこの旅が果てしなく長くなる事も知るのだった。そんな時、一人の味方の事を思い出した。（さくら姫ならきっと力になってくれる…）姫が住む城へたどりついたじゃじゃ丸を殿様は丁重に迎かえた。そして、むかしより、ちょっぴり大人になった、さくら姫も…

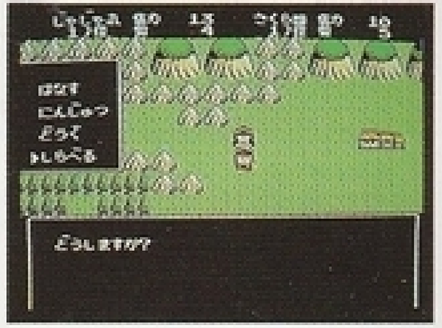


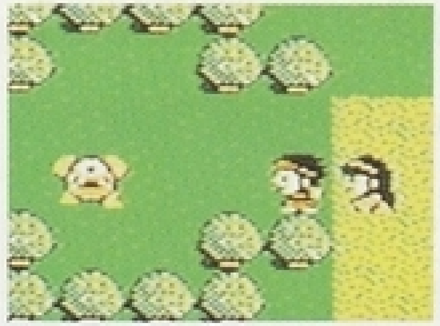
こうして二人の新たなる旅立ちが始まる。

第二章「江戸城の大妖怪」

人々が集う町、江戸。その江戸へこともあろうに“大入道”が現われた。恐怖におののく町民たち。どうする?じゃじゃ丸。

始まりはたびの町。まずは町の人たちと話をしてみよう。妖怪のうわさで町はもちきりだ。町の外では“おぼうさん”が、力になってくれる人を探している事がわかる。さらに歩いていくと、一匹の妖怪に出会う。とりあえず、話しかけてみると…何も答えない。どうやら悪物ではなさそうだが、何か様子が変だ。気がかりな思いを残しつつ、まだ話をしていない人々に会う事にしよう。もちろん“ぶきや”“よろずや”等へ寄って装備することは言うまでもない。



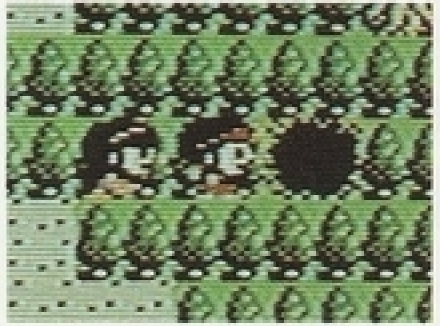


さあ町の外へ出てみよう。

ストーリー

“おぼうさん”に会うと、そこで初めて江戸を荒し回っている“大入道”退治を頼まれる。さらに進むと、妖怪に姿を変えられた人間を、元へ戻すための物についての話が聞ける。

そう、町の中で会った妖怪は実は人間だったのだ。敵を倒して、お金を貯めて“よろずや”で○○○○○を買おう。そして、町へ引き返していま買った物を妖怪に使うとやっと人間に戻すことができた。さっそく話を聞くと彼は“むさし”という侍だったのだ。「お礼に○○に置いてきたものをあげるよ」指定されたところを探してみると、「あった!○○○○だ。これさえ手に入れれば洞窟でも先に進むことができるぞ!!」まだまだ旅は始まったばかり。がんばれ!! じゃじゃ丸。



第三章「怪！竜神山の主」

ここ、西の国ではひでりのために田畑が荒れ果て、人々が苦しんでいた。天気を治める神様の一人“竜神”が雨を一滴も降らせてくれないためだ。「農民思いの“竜神様”が何故？」何か訳があるにちがいないとにらんだじゃじゃ丸は事の真偽を確かめる為に旅立った。

明るい人々で賑っているはずの“めでたい町”も、この噂のため暗い。「このままでは飢え死にする」「竜神様に会いに行こう」町人たちは話し合っている。町はずれに住む仙人までも“竜神”は悪人に寝返ったのだと言う。

旧敵“なまず太夫”の協力で海を渡り“竜神山”の麓の村“竜神村”をおとずれても、悪い噂は流れていた。

「やはり、本当の事なのか…。」じゃじゃ丸は“竜神”との対決を覚悟した。果して勝ち目はあるのだろうか⁉

ストーリー

“竜神山”へ到着した、じゃじゃ丸を待っていたのは意外にも困り果てている“竜神”の姿だった。「“黒竜”が現われ雨の元“水晶玉”を奪ってしまったのじゃ」なんと真犯人は、遥か南の島に住む“黒竜”であった。じゃじゃ丸は“水晶玉”を取り戻す役目を引き受けるが、行く手には新たな敵、新たな謎が立ちはだかる。「娘が行方不明になった、助けてほしい。」「南の島では見たこともない化物達が大暴れしている。」謎が謎を呼び、それを追うじゃじゃ丸…。

悪と恐怖に満ちた事件の真相を求めて、じゃじゃ丸は旅立って行く。再びこの国に平和をよみがえらせる事ができるだろうか？

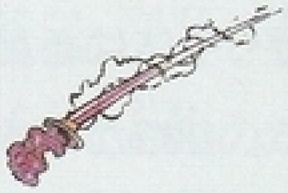
武器と防具の紹介

手裏剣

じゃじゃ丸が、武器として装備して、使用する。

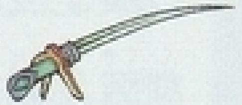
忍の刀

電光石火の一撃をくり出す。



怒濤の刀

大爆発が起こり、使用者までもダメージを受けてしまう。

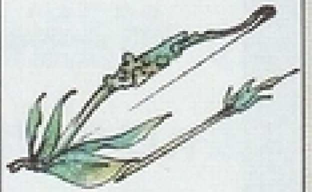


丑三つの刀

道具として使うと、敵の体力をすいとり自分にプラスされる。

弓

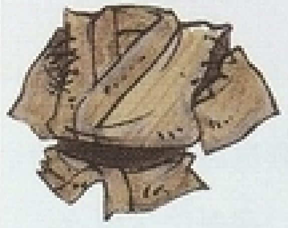
さくら姫が、武器として装備して、使用する。



霞の弓

道具として対決中に使うと、使用者の体力が回復する。

必要不可欠!!武器と防具を少しだけ紹介しよう。



軽い服

じゃじゃ丸が使用。防具として装備。

「ぼうぎょ」+15

忍の服

じゃじゃ丸が使用。防具として装備。

「ぼうぎょ」+23

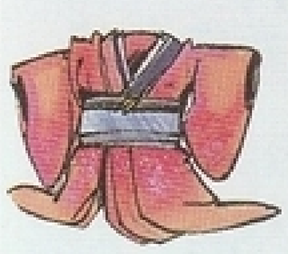
熊の毛皮

じゃじゃ丸が使用。防具として装備。

「ぼうぎょ」+47

忍の鎧

第一章でじゃじゃ丸が装備する最強の防具。



着物

さくら姫が使用。防具として装備。

「ぼうぎょ」+13

くノ一の服

第一章でさくら姫が装備する最強の防具。

アイテムの紹介

丸太橋

川をわたるために必要なアイテム。

お酒

必要なのは1つだけ。買い過ぎに注意!!

金のかんざし

「わざ」の数値が上がる。

魔よけの帯

「ぼうぎょ」と「わざ」の数値が上がる。

金剛の護符

「ちから」と「すばやさ」の数値が上がる。

赤きのこ

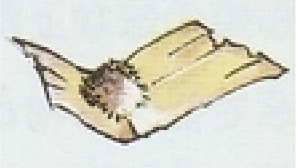
妖怪に姿を変えられた人に食べさせると元の姿にもどる。

この他にもまだまだ沢山あるぞ!!

手形

ある町に入るために必要なもの。

笑い粉



効果は「わらかしの術」と同じ。

玄武の甲

「ぼうぎょ」の数値が上がる。

兵糧丸

道具として使うと体力がかなり回復する。

忍凧

移動中に使うと、最近立ち寄った、いたこの所へもどれる。

爆弾

岩を壊すにはこれが必要。じゃじゃ丸に持たせよう。

忍術について

1. 位が上がると入手できる忍術

じゃじゃ丸やさくら姫の位が上がると “おしゃか様” がさずけてくれる忍術。章によって使える物と使えない物がある。又、じゃじゃ丸とさくら姫では使える忍術が異なる場合があるので注意が必要。

●第一章で使える忍術（一部）

忍術名	効果	位
とんぷくの術	体力を20回復させる。	3
わらかしの術	敵の動きをしばらくの間ふうじる。	6
てきむすびの術	敵をおむすびに変えて動けなくする。	6
はらたまの術	取り憑かれた者から怨霊を取り除く。	7
ばくわんの術	敵が術を使えない様にする。	9

2. 宝玉によって使う事ができる忍術

鳥居に住みついている宝玉妖怪を倒すと宝玉が手に入る。これを使う事により忍術をかける事ができる。じゃじゃ丸のみが使える攻撃用の術で、各章でそれぞれ３種類づつ手に入れる事ができる。

●第一章で使える宝玉

宝玉名	効果	与えるダメージ
いかずちの宝玉	雷雲を呼び敵の真上からかみなりを落とす術。	25ダメージ×1回
まどうぎりの宝玉	½の確率で敵を死においやる事ができるが失敗する事もある。	即死
かとんの宝玉	炎の玉を相手にぶつけてかなりのダメージを与える。	80ダメージ×1回

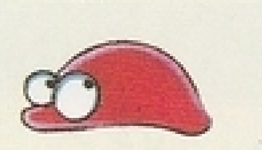
敵キャラクターの紹介

次々に襲いかかる妖怪達、その一部を紹介しよう。

Ⓐ	Ⓒ
	Ⓓ
	Ⓔ
	Ⓕ
	Ⓖ
Ⓑ	

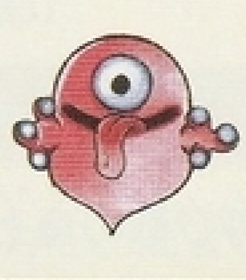
A、敵キャラクターのイラスト
B、敵キャラクターの名前
C、敵キャラクターの体力
D、敵キャラクターの攻撃力
E、敵キャラクターの防御力
F、倒した時に得られる小判の数
G、倒した時に得られる魂の数

第一章



6~7	2	4	1	1

ひる



12	3	2	4	2

ひとばかし

24	5	18	6	3

おにぐも

47	16	40	14	6

いもりつかい

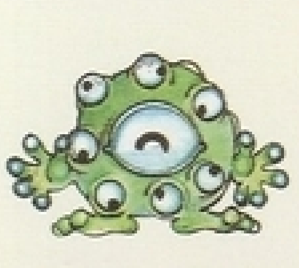
64	16	160	29	16

らかんき

第二章

10	4	18	3	3

しゃれこうべ



64	8	40	26	10

ひゃくめ

85	32	95	24	13

ようにん

128	72	144	150	32

おにのあし

178	80	95	176	40

げどうぶし

第三章

10	4	8	2	2

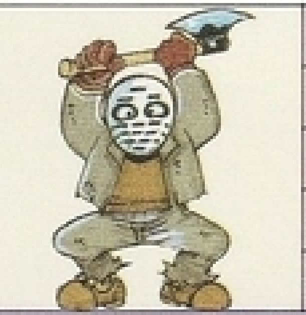
おおあぶ

70	30	46	30	9

うみぼうず

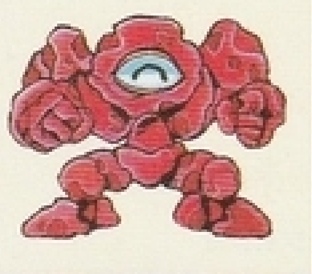
85	22	58	48	29

ぬれおとこ



100	62	160	10	33

じぇいそん



160	56	96	80	32

あるくようがん